



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (<http://2017.gjc.it>)

[Home](#) > International Scratch Challenge

Paese, Città/Regione

Paese:

Italy

Città:

Vinchiaturò (CB)

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione:

Istituto Comprensivo "Matese"

Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto:

School

Sito Web

<https://tackk.com/pm1x2u>

Legge sulla privacy

Consenso al trattamento dei dati personali

Acconsenti al trattamento dei dati personali?:

Autorizzo la FMD al trattamento dei miei dati personali.

Tipo di progetto

Educazione fino a 10 anni

Descrizione del progetto

Description Frase (max. 500 characters):

Il progetto è un progetto eTwinning iniziato ad ottobre 2016 e terminato a maggio 2017. Ha coinvolto moltissime scuole europee ed extraeuropee. Gli studenti hanno affrontato tre sfide di programmazione con Scratch: 1. presentare la propria scuola, città, nazione; 2. disegnare

figure geometriche; 3. creare un gioco. L'ultima sfida è stata svolta in collaborazione con una scuola partner europea. C'è stata anche la partecipazione alla settimana del CodeWeek, all'Ora del Codice, allo Scratch Day.

Project Summary (max. 2000 characters):

Il progetto ha coinvolto le classi 2^a e 5^a primaria di Vinchiatturo. Gli alunni hanno imparato a programmare ed a progettare attività didattiche collaborative, affinando l'intelligenza emotiva, sviluppando la creatività ed il pensiero logico. Hanno lavorato a coppie ed in piccoli gruppi e si sono divertiti molto. L'idea della sfida li ha stimolati e motivati, spingendoli a non arrendersi di fronte alle difficoltà e agli errori. Anzi hanno compreso che l'errore non equivale ad un fallimento, ma è la strada per trovare soluzioni alternative. C'è stato scambio e comunicazione e gli alunni hanno potuto scoprire culture diverse, confrontare le proprie conoscenze ed infine lavorare ad un progetto condiviso. La lingua comune è stata il linguaggio informatico, oltre all'inglese. Gli alunni hanno presentato il loro paese e la loro scuola, hanno approfondito concetti di geometria e lavorato insieme ad una classe francese per produrre giochi interattivi (labirinti) con cui hanno poi hanno giocato, sfidandosi tra loro. Scratch insegna il linguaggio di programmazione in maniera visuale, divertente, semplice e adatta ad ogni età. Altre attività sono state la partecipazione alla settimana europea del CodeWeek (ottobre) in cui gli alunni hanno utilizzato Scratch per creare storie animate, hanno effettuato quiz in collegamento con il prof. Alessandro Bogliolo, ambasciatore CodeWeek per l'Italia e coordinatore europeo, ed hanno persino ballato l'«Ode to Code» (dicembre). Hanno partecipato poi all'Ora del Codice con giochi e percorsi sul sito Code.org ed infine allo «Scratch Day» (maggio) dedicato ai dieci anni di Scratch con cartoline animate per fare gli auguri a Scratch. Insomma un intero anno scolastico dedicato al coding e allo sviluppo del pensiero computazionale, tanto che la mia scuola ha ricevuto anche il certificato di Eccellenza della Commissione europea.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2016-10-01 00:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

Il progetto è stato inserito nel curriculum di tecnologia e matematica ma ha avuto anche una valenza interdisciplinare, integrando geografia e aspetti storico culturali del proprio territorio. Si è lavorato molto su concetti di logica e geometria, ma anche la fantasia e la creatività degli alunni hanno contribuito a creare dei progetti e giochi simpatici e divertenti. Il progetto ha favorito il metodo del problem solving, la peer education, il collaborative learning ed il project based learning. Gli obiettivi raggiunti sono stati: sviluppo del pensiero computazionale, imparare a programmare, imparare ad imparare attraverso il problem solving, sviluppo di competenze trasversali. Si è cercato di stimolare la curiosità, la fantasia, nonché la motivazione a ricercare, esplorare, provare e riflettere per risolvere problemi, attivando processi cognitivi e metacognitivi. Oltre a Scratch e agli strumenti di etwinning sono stati utilizzati altri webtools: **Padlet** - repository di tutti i lavori; **Tackk** ? per presentare tutto il lavoro svolto; **Creatore di Collage di foto** - App per creare collage di fotografie; **Tagul** - per creare word clouds; **Stupeflix** - per creare video; **You tube** - per pubblicare video; **Postermymwall** ? per creare il manifesto Codeweek; **Google maps** ? per creare una carta geografica interattiva

di tutti i paesi partecipanti. Nella terza challenge gli alunni di Vinchiatturo sono stati abbinati ad una classe francese ed è stato necessario comunicare molto per poter organizzare il progetto collaborativo. Tramite mail e messaggi nel twinspace abbiamo organizzato le attività e concordato le varie fasi da svolgere. Il risultato è stato entusiasmante. I bambini hanno creato cinque labirinti con difficoltà differenziate. Poi hanno giocato e ciascuno di loro ha riportato il punteggio su un foglio excel. E' stato divertente ed istruttivo.

Risultati

Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. (max. 2000 characters):

Gli studenti hanno imparato molto rapidamente i comandi di Scratch mostrando motivazione, passione e coinvolgimento. Grazie alla mappa interattiva, hanno scoperto le diverse località di provenienza delle classi partecipanti. Il software Scratch permette agli studenti di autovalutare immediatamente, scovare gli errori e imparare dagli stessi perché gli effetti delle loro scelte di programmazione sono subito visibili. Anche gli studenti che hanno difficoltà nell'apprendimento hanno vissuto questa esperienza con successo, imparando a concentrarsi e ad avere tempi di attenzione più lunghi e proficui. Gli insegnanti hanno potuto migliorare le proprie competenze e le pratiche didattiche in un contesto dinamico e transdisciplinare: introduzione alla programmazione, attuazione di progetti di scambio internazionale per promuovere e valorizzare l'insegnamento di una lingua straniera e promuovere l'utilizzo di metodologie innovative. Gli alunni hanno lavorato in coppie e piccoli gruppi supportandosi a vicenda ed esultando per ogni piccola difficoltà superata o errore corretto. I risultati del progetto sono positivi sul piano dello sviluppo delle competenze informatiche, del problem solving e del pensiero algoritmico, oltre che dal punto di vista della collaborazione tra compagni e tra partner europei, dell'incremento dell'autostima e della capacità di portare a termine un compito. Conoscere e lavorare con altri studenti europei ha reso la sfida più interessante e divertente, offrendo anche l'opportunità di conoscere altre culture e soprattutto i bambini hanno imparato che è più divertente creare i videogiochi e poi giocarci e non semplicemente giocare con quelli già confezionati. Hanno scoperto i tanti usi della tecnologia ed imparato a farne un uso concreto e attento. Hanno collaborato per uno scopo comune e ciò ha dato un valore aggiunto al loro lavoro, al progetto e una marcia in più a favore dell'apprendimento.

How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters):

Il progetto include partners di altri Continenti e ciò significa che Scratch ha una valenza didattica riconosciuta a livello mondiale. Nella terza challenge abbiamo comunicato molto con la classe francese per poter organizzare il progetto collaborativo. Con email e messaggi siamo riusciti ad organizzarci, a concordare le varie fasi ed i rispettivi compiti. Gli alunni hanno imparato che aiutarsi e lavorare insieme porta a risultati migliori.

Sostenibilità

What is the full duration of your project (from beginning to end)?:

Meno di 1 anno

What is the approximate total budget for your project (in Euro)?:

Meno di 10.000 Euro

What is the source of funding for your project?:

Finanziamenti pubblici o privati

Il progetto è economicamente autosufficiente?:

No

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?:

No

Where? By whom?:

Il progetto è replicabile e adattabile a qualunque realtà scolastica e grado di scuola perché può essere adattato ai vari livelli di competenza. Sarà sicuramente riproposta una seconda edizione il prossimo anno scolastico.

What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):

Questo progetto dimostra la forte valenza didattica di Scratch e del coding in generale. Gli alunni si sono divertiti molto, soprattutto poi nella fase di sfida quando hanno potuto giocare e verificare il funzionamento dei videogames creati con le loro mani: l'entusiasmo è stato davvero grande! Anche il coinvolgimento degli alunni con difficoltà è stato notevole. L'idea della "sfida" è stata vincente, non solo sul piano della motivazione ma anche sul piano dei risultati ottenuti che hanno superato le aspettative, soprattutto per quanto concerne gli alunni con bisogni educativi speciali. Alcuni partners europei hanno già ricevuto il Certificato di Qualità Nazionale da parte di Etwinning. Nel Regno Unito il progetto ha ricevuto il "UK National award" come miglior progetto di coding. Infine il progetto è stato presentato alla Conferenza Etwinning Nazionale francese, sarà presentato nel mese di luglio alla 10th International Scratch Conference di Bordeaux (luglio 2017), <http://www.scratch2017bdx.org/en/hello-world-2/> [1] e sarà presentato anche a Ludovia, una grande Conferenza di pratiche innovative in Francia.

Are you available to help others to start or work on similar projects?:

Sì


Informazioni aggiuntive


Future plans and wish list (max. 750 characters):

Il prossimo anno scolastico ci sarà sicuramente una seconda edizione.

Allegati:

 [Indice delle attività](#) [2]

 [mappa geografica con i Paesi partecipanti](#) [3]

 [sondaggio di valutazione](#) [4]

[scratch](#) [5] [coding](#) [6]

Fondazione Mondo Digitale
Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 - Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482
del 26/04/2007.

[Privacy Policy](#)

Collegamenti

[1] <http://www.scratch2017bdx.org/en/hello-world-2/>

[2] <http://2017.gjc.it/sites/default/files/project.png>

[3] http://2017.gjc.it/sites/default/files/map_0.png

[4] <http://2017.gjc.it/sites/default/files/sondaggio.pdf>

[5] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/scratch>

[6] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/coding>